E-KAST OPERATOR'S MANUAL

JT Paintball reserves the right to modify or change its markers without incurring any obligation to incorporate such modifications or changes in any of its products that were sold prior to the modification. The information in this operator's manual may be updated or changed without notice.
This operator's manual is intended to remain with the paintball marker upon any subsequent transfer of the marker, whether through sale, resale, or furnishing in any manner. An updated or replacement operator's manual may be obtained from Paintball Solutions at 800-220-3222 or at www.paintballsolutions.com:
Questions about the operation of the E-KAST paintball marker may be directed to Paintball Solutions or visit www.paintballsolutions.com for updates regarding your JT Paintball purchase.

PAINTBALL BASIC SAFETY RULES
WARNING THE E-KAST PAINTBALL MARKER IS NOT A TOY. MISUSE MAY CAUSE SERIOUS INJURY OR DEATH. EYE PROTECTION DESIGNED FOR PAINTBALL USE MUST BE WORN BY THE USER AND ANY PERSON WITHIN RANGE. READ THIS OPERATOR'S MANUAL COMPLETELY BEFORE LOADING, PRESSURIZING, OR OPERATING THE JT PAINTBALL E-KAST PAINTBALL MARKER.

- Always wear protective goggles and headgear specifically designed for paintball when shooting this or any paintball marker.
- Every person within range of an area where a paintball marker is in use must wear protective goggles and headgear specifically designed for paintball.
- Always turn the Power OFF and place the Safety ON when not using the marker.
- Operate a paintball marker only in areas where it is safe and lawful to do so.
- During game play, follow referee's instructions and all field safety rules. Avoid shooting at a player's head, neck, or groin area.
- Play paintball only where the rules of safe paintball play are followed.
- All paintball markers must be chronographed regularly. Adjust marker to shoot paintballs at a velocity less than 300 feet per second (fps) (91.44 m/s) and/or that does not exceed the velocity limit set by the paintball park, where the marker is in use. Chronograph the marker at regular intervals during the day, as well as any time the air source is refilled or changed, any time the barrel is changed, and upon request of any player or game official.
- There is always a chance that a paintball is lodged in the barrel of the marker even when it is not visible in the chamber. To check if the marker is unloaded: remove air system and shoot marker in a safe direction. Remove hopper, visually inspect chamber for a paintball, remove and inspect barrel for the presence of a paintball. Never look down the barrel of any paintball marker once the barrel is screwed into the marker.
- Markers with regulators hold pressure even after tank is removed. Shoot marker in a safe direction after tank is removed to de-gas it completely.

PAINTBALL BASIC SAFETY RULES

- This paintball marker operates using compressed gas or air at specified pressure ranges. Follow safety procedures when handling compressed gas or air. All filling of compressed gas or air cylinders must be done by qualified persons.
- Always cock marker before attaching air or gas source to it. Failure to always cock marker before attaching air to it may cause accidental firing or discharge of paintballs.
- Follow the rules of safe marker handling: Keep finger off trigger until ready to shoot. Keep muzzle pointed in a safe direction. In addition, firmly insert a barrel plug or barrel bag into the muzzle and push the electronic or mechanical safety "on" when the marker is not in use and when in any non-shooting area.
- Paintball markers with electronic frames have extremely sensitive triggers. Take extra safety precautions anytime handling or shooting an electronic paintball marker. To avoid accidentally firing the marker, keep the marker off until you are ready to fire.
- Never shoot at domestic animals or wildlife.
- Never mark objects outside the confines of the game or authorized shooting areas.
- Never look down the barrel of the marker.
- Never aim or shoot a paintball marker (loaded or unloaded) toward any person who is not wearing protective goggles and headgear specifically designed for paintball.
- Before disassembly, storage, or transport of the marker, remove all paintballs from the marker, barrel, and loader; remove air source; and remove all gas or air from the marker. Insert barrel plug and put me chanical safety in "no shoot" position.
- Carry marker in case or sturdy bag when in public.
- Safely and securely store marker to prevent access to it by unauthorized persons.

Safety standards information is available from the American Society for Testing and Materials, 100 Barr Harbor Drive, West Conshohocken, PA 19428-2959; phone 1.610.832.9500; www.astm.org. "Standard Practice for Paintball Field Operation" is publication F1777-97, and "Standard Specification for Eye Protective Devices for Paintball Sports" is publication F1776-97; inquire about additional publications which may be available at the time your request is made.

MARKER OPERATION

1. At this time, do not attach air source or loader and do not load paintballs into marker.
2. Insert barrel plug or other blocking device firmly into barrel.
3. Cock the marker by pulling the cocking pin straight back toward the rear of the marker until the cocking mechanism locks back in the cocked position. Always cock marker before airing.

4. Push Safety "OFF"

The Safety is a small mechanical slide on the left side of the marker above the trigger. When the Safety is "Off," a red color is visible on the marker. The trigger can still be pulled if the Safety is "On," but the marker will not fire or de-cock.

5. Turn on the marker by pressing Power Button, located on the back of the grip. (See below for more information)
6. Squeeze the trigger with an even pressure. The cocking pin will snap forward into the un-cocked position.
7. Cock the marker.

8. Follow safety rules for handling compressed gas/air. If any leak occurs in the marker, refer to troubleshooting guide or to a qualified airsmith. Use only cylinders for compressed gas or air that comply with all applicable laws and regulations, including but not limited to those of the U.S. Department of Transportation, OSHA, Compressed Gas Association, and/or American Society for Testing and Materials.

Bottomline: First check the tank O-ring for rips or tears, then attach the air source by screwing the threads of the tank or air source adapter into the threaded bottom line ASA at the base of the grip. Make sure marker is cocked before attaching air. If leaks occur, recheck tank O-ring. If damaged, replace.

WARNING WHEN COCKING THE PRESSURIZED MARKER, DO NOT RELEASE THE COCKING PIN UNTIL AFTER THE COCKING MECHANISM HAS LOCKED BACK INTO THE COCKED POSITION; RELEASING THE COCKING KNOB DURING COCKING CAN CAUSE THE MARKER TO SHOOT.

9. With goggles on, test for function after attaching air source: Squeeze the trigger. The marker should shoot air and the cocking knob should cycle forward and back, stopping in the cocked position, after each trigger squeeze, Repeat several times.
10. The E-KAST marker shoots one paintball for each squeeze of the trigger in Semi-Auto mode, and re-cocks itself after each shot.
11. Push Safety in from left side of marker, so the red color is no longer visible - the marker is now in Safe mode. Paintballs may then be loaded.

The E-KAST paintball marker may be powered by CO2, regulated compressed air, or regulated nitrogen.
THE SAFETY RULES FOR HANDLING COMPRESSED GAS OR AIR MUST BE FOLLOWED AT ALL TIMES.

WARNING Before disassembly, storage, or transport of the marker, remove air source first, then remove all paintballs from the marker, barrel, and loader. Remove all gas or air from the marker. Insert barrel plug and slide the mechanical safety forward so the safety is engaged and red dot isn't showing.

OPERATING PRESSURE AND INPUT PRESSURE

- Operating pressure range: 500 to 1000 p.s.i. on E-KAST markers.
- Recommended maximum input pressure is 1000 p.s.i.
- Do not exceed recommended pressures.

COMPRESSED GAS/AIR
Do not leave cylinder or pressurized marker in direct sunlight or exposed to heat source. Increased temperature will increase the pressure of compressed gas or air to dangerous levels. E-KAST markers usually need 650 p.s.i. to cycle and attain correct velocity.
Powering On and Off Normal (LIVE) Mode:

- The power button is located on the back side grip frame (located just below the indicator LED)
- Ensure the trigger is not being pressed when turning on the marker for normal operation.
- To power marker ON for normal operation, press and hold the button until the indicator LED illuminates (approx. 2 seconds). The button may then be released. The marker is now ready to fire. While the marker is ON the LED will blink rapidly.
- To power OFF press and hold the power button. When the button is first pressed the LED will glow solid. Continue to hold the power button until the LED turns off. You may now release the power button. The marker is now powered OFF.

VELOCITY ADJUSTMENT

1. All paintball markers must be chronographed regularly. Adjust marker to shoot paintballs at a velocity that is less than 300 feet per second (fps) (91.44 m/s) and/or that does not exceed the velocity limit set by the paintball park where the marker is in use.
2. Chronograph the marker at regular intervals during the day, as well as any time the air source is refilled or changed, any time the barrel or any part in the marker is changed, and upon request of any player or game official.
3. Chronograph the marker using standard chronograph procedures and following safety rules. Shooting velocity will vary based upon many factors, such as paint, weather, and air system.
4. Adjust velocity by using a 1/8" Allen wrench to turn the velocity adjuster screw. Turn adjuster clockwise to raise velocity. Turn adjuster counter-clockwise to lower velocity.
5. Chronograph the marker after every velocity adjustment.

DO NOT EXCEED A VELOCITY OF 300 FEET-PER-SECOND (fps)(91.44 m/s).
HOW TO CHANGE FIRING MODES:

- The E-Kast has 3 firing modes, Semi-Automatic, Modified 3-Shot Burst, and Modified Full-Automatic.
- To change the firing mode, first ensure marker is turned off (see normal Operation (above) for instructions on how to turn marker off).
- While marker is turned off press and hold trigger then turn the marker ON by using the power button.
- The LED will flicker on and off. You may now release the trigger and power button. The LED will turn on and stay on to indicate the marker is ready for a new setting.
- Press and release power button the correct number for times to enter desired firing mode.

Button Presses	Firing Mode	LED Flashes
1	Semi-Auto	1
2	Modified 3-round Burst	2
3	Modified Full-Auto	3

- Once the setting is entered release the power button. The LED will then indicate which mode has been selected by blinking the number of times corresponding to the setting. When the LED is done blinking the marker will turn off.

FIRING MODES:

- Semi-Automatic: (Setting 1)
  - 1 shot per trigger pull
- Modified Burst: (Setting 2)
  - For the first 3 shots the marker will fire 1 shot per trigger pull. On the 4th trigger pull the marker will shoot a 3-shot burst per trigger pull. Subsequent trigger pulls will fire 3-round bursts. If the marker is not fired within 1 second the 3 shot count will restart and 3 semi-auto shots will occur before burst mode activates.
- Modified Full-Auto: (Setting 3)
  - For the first 3 shots the marker will fire 1 shot per trigger pull. On the 4th trigger pull the marker will shoot in full-automatic mode as long as the trigger is being held down. If the marker is not fired for 1 second the 3 shot count will restart.

DISASSEMBLY
The E-KAST is easy to strip for cleaning and basic maintenance. Regular cleaning and maintenance is highly recommended. Keep screws tightened. Replace worn components with factory parts; all leaks must be repaired promptly. Air system repairs are best performed by the factory or an authorized factory repair facility. Contact Paintball Solutions for information regarding authorized JT Paintball marker repair facilities.

WARNING DO NOT ATTEMPT TO PERFORM MAINTENANCE PROCEDURES UNLESS QUALIFIED TO DO SO. DO NOT DISASSEMBLE MARKER UNTIL IT IS COMPLETELY DRAINED OF COMPRESSED GAS/ AIR AND ALL PAINTBALLS HAVE BEEN REMOVED. ALL FILLING OF COMPRESSED GAS OR AIR CYLINDERS MUST BE DONE BY QUALIFIED PERSONS.
CONTACT PAINTBALL SOLUTIONS FOR REPAIR ASSISTANCE AND INFORMATION REGARDING AUTHORIZED E-KAST REPAIR FACILITIES. PHONE 800.220.3222; PAINTBALLSOLUTIONS.COM
THE PAINTBALL MARKER AIR SYSTEM MUST BE REPAIRED OR REPLACED ONLY WITH THE CORRECT PRESSURE RATED COMPONENTS.

DISASSEMBLY PROCEDURE

1. Before disassembling the marker, first remove the air tank, and then remove all paintballs from the marker, barrel, and loader.
2. Leave barrel plug firmly inserted in barrel and keep barrel pointed in a safe direction.
3. To remove the bolt/hammer assembly, first remove the field strip pin.. The field strip pin is at the center rear of the receiver and is removed by pulling it out of the left side of the marker.
4. Grasp the block assembly and slowly begin to pull the bolt/hammer assembly out of the marker.
5. When the bolt/hammer assembly is about halfway out, grasp it with one hand and continue to hold it intact while removing it completely from the marker.

LUBRICATION
It is recommended that 100% synthetic paintball marker oil be used for lubricating the marker. Do not use any oil aside from paintball marker oil or you run the risk of ruining the O-rings.

1. Before each insertion of the removable air source (tank or remote line) into the ASA, clean the threads and put two drops of oil onto them.
2. After removing the bolt/hammer assembly, clean off any paint or dirt. Put 1 drop of oil onto each O-ring. Only replace O-rings with exact replacement O-rings, or the marker will not function properly.
3. Before screwing the barrel onto the marker, clean the barrel threads.
4. The fastest way to oil the entire E-KAST is to take off the barrel; put 6 drops of oil into the ASA screw the bottle in over the oil, and shoot the marker a dozen times without the barrel.
5. There is no need to ever oil the inside of the barrel. Oil in the barrel will decrease accuracy.

REGULAR MAINTENANCE FOR THE E-KAST

1. Clean out all broken paint regularly. Do this before you oil the marker.
2. Oil the marker each time you play with synthetic marker oil. Never use 3-in-1. Non-synthetic oil can contaminate the ball detent and hammer O-ring, causing the marker not to function.
4. Inspect the bolt O-rings and Hammer O-ring after each time you oil the marker. Make sure they are getting oil.
5. Clean out the vertical feed, as well as the barrel. If any oil or paint is present, the marker will not shoot accurately.
6. Never wash the bolt assembly with water unless you are going to oil them before you reassemble them. Dry before oiling.
7. Check ball detent every 25,000 shots. Replace if it is worn or broken. The ball detent keeps the paintballs from rolling out the barrel prior to firing.
8. Never stretch hammer spring to increase velocity. This will shorten the life span of the spring.

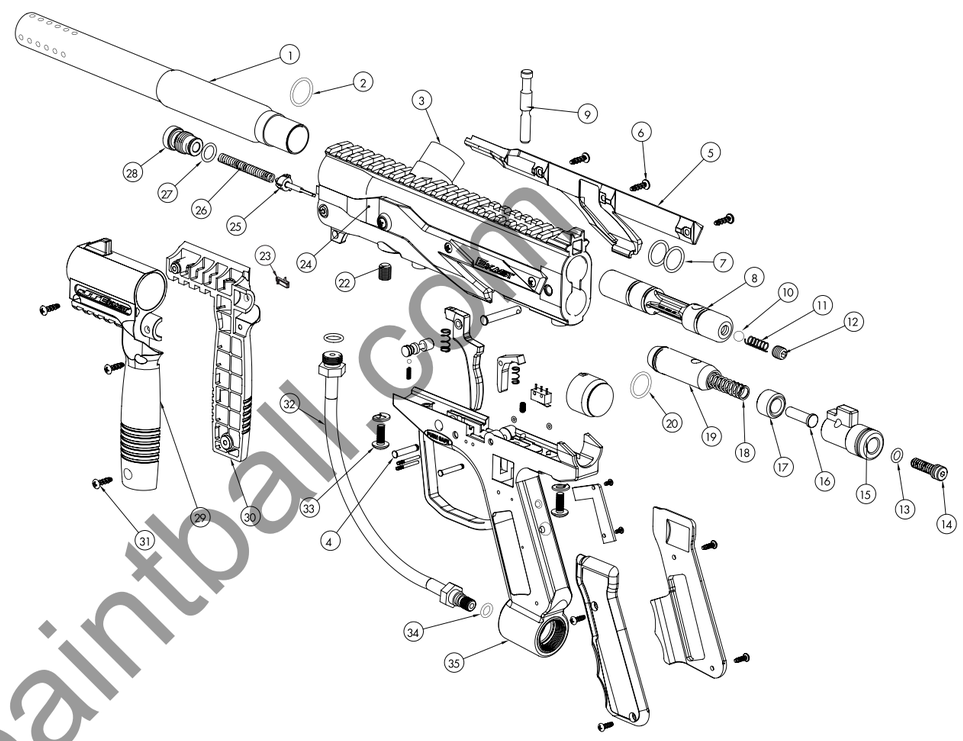
Questions about your E-KAST purchase, the operation of the marker, or any updates may be directed to:
JT Paintball
11723 Lime Kiln Rd
Neosho, MO 64850
1.800.220.3222
www.JTpaintball.com

THE PAINTBALL MARKER AIR SYSTEM MUST BE REPAIRED OR REPLACED WITH THE CORRECT PRESSURE RATED COMPONENTS.

WARRANTY
ORIGINAL SALES PURCHASE RECEIPT OR PACKING SLIP
Save your original sales purchase receipt or packing slip. JT Paintball takes pride in manufacturing high quality paintball products that will provide you with many years of trouble free enjoyment. Should you experience any difficulty in operating or maintaining this E-Kast paintball marker, please re-read the operator's manual carefully. If further assistance is needed, contact Paintball Solutions at 1.800.220.3222.
WARRANTY REPAIR RETURN PROCEDURE
A returned product must be accompanied by a Return Authorization (RA) number on the outside of the box; please call Paintball Solutions at 1.800.220.3222 to obtain an RA number before shipping product to JT Paintball. All warranty returns must be accompanied by the operator's name, address, and telephone number. Include operator's fax and e-mail if possible. Operator must remove all paintballs before shipping, and must pack product securely to avoid damage during shipping. Include a brief description of what does not appear to work correctly. Ship to: JT Paintball, 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850 USA.
OUT-OF-WARRANTY REPAIRS
Should repairs be needed on an JT Paintball marker that is out of warranty, contact Paintball Solutions at 1.800. 220.3222 for information regarding authorized E-KAST repair facilities.
Any E-KAST marker returned to JT Paintball for out of warranty repairs must be accompanied by an RA number, description of what does not appear to work correctly, and operator's information requested in "Warranty Repair Return Procedure" above. Including sales purchase receipt or packing slip is optional for out of warranty repairs. An estimate of repair cost will be provided to the customer and authorization to complete the repairs will be obtained prior to additional repairs being done.
TROUBLESHOOTING
JT Paintball extends a warranty to the original purchaser of the E-KAST paintball marker that the product is free from defects in materials and workmanship for a period of one year from the date of purchase. JT Paintball's obligation under this warranty shall be limited to repairing or replacing any part of the product which is defective.
WARRANTY EXCLUSIONS AND LIMITATIONS
This warranty does not apply in the event of misuse or abuse of the product, use of any parts other than original factory parts, or unauthorized repairs, modifications, or alterations, and does not apply to any parts that are made defective by modification, misuse, abuse, or accident. This warranty does not apply to O-rings, cup seals, or springs, or to normal fading of anodized finish, scratches, or other cosmetic wear, or to any items or parts not manufactured by JT Paintball.
Other than as expressly stated herein, JT Paintball does not make any warranties, express or implied, including but not limited to implied warranties of merchantability or fitness, for any purpose other than that for which the E-KAST was designed. This warranty gives you specific legal rights. You may have other rights which may vary from state to state.
JT Paintball is not liable for any consequential damages or incidental damages which may arise from the use or operation of the E-KAST or from any breach of the warranty herein set forth.

JT Paintball is a registered trademark. Design rights & all rights reserved. All patterns, drawings, photographs, instructions or manuals remain the intellectual property of the manufacturer. All rights will be strictly enforced.
PATENT(S): See www.keeactionsports.com/patents © 2011-2012 KEE Action Sports. All rights reserved. This KEE Action Sports product is protected by one or more United States patents. KEE Action Sports Trademarks, Designs and Copyrights are protected by one or more United States patents and International Law. For more information contact KEE Action Sports at info@keeactionsports.com

STATEMENT OF LIABILITY
This JT E-Kast electronic paintball marker is surrendered by JT Paintball, with the express understanding that the purchaser assumes all liability arising out of any unsafe handling of this marker or any action that violates any applicable laws or regulations. JT Paintball assumes no liability for, and shall not be responsible for any personal injury or loss of property or life resulting from the use of this paintball marker under any circumstances, including but not limited to those resulting from intentional, reckless, negligent or accidental discharges.
Please contact Paintball Solutions for updates and information regarding this marker via phone at



Number	Description
1	BARREL
2	BARREL O-RING
3	BODY
4	SAFETY
5	BODY COVER RIGHT
6	BODY SCREW
7	BOLT O-RING
8	BOLT O-RING
9	BOLT PIN
10	BOLT PIN BEARING
11	BOLT PIN SPRING
12	SET SCREW

Number	Description
13	VELOCITY ADJUSTER O-RING
14	VELOCITY ADJUSTER
15	HAMMER PLUG
16	SPRING STRUT
17	RECOIL PAD
18	MAIN SPRING
19	HAMMER
20	HAMMER O-RING
21	RETAINING PIN
22	VALVE PLUG
23	BALL DETENT
24	BODY COVER LEFT

Number	Description
25	CUPSEAL
26	VALVE SPRING
27	VALVE SCREW/GAS LINE O-RING
28	VALVE SCREW
29	FOREGRIP LEFT
30	FOREGRIP RIGHT
31	FOREGRIP SCREW
32	GAS LINE
33	FRAME SCREW
34	GAS LINE O-RING
35	AIR SOURCE ADAPTER (ASA)
36	GRIP FRAME

⚠ WARNING! PAINTBALL GUNS AND PAINTBALL GUN ACCESSORIES ARE NOT TOYS!

- Careless use or misuse may result in serious bodily injury or death!
- Eye protection designed for paintball must be worn by the user and all persons within range.
- Not for sale to persons under 18 years of age.
- Must be 18 years of age or older to operate or handle any paintball gun and paintball gun accessories without adult or parental supervision.
- Read and understand all cautions, warnings, and operating manuals before using any paintball gun or paintball gun accessory.
- Do not aim paintball gun at eyes or head of people or at animals.
- Paintball guns are to be used with Paintballs only.
- To prevent fire or shock hazard, do not expose unit to rain or moisture.
- To prevent fire or shock hazard, do not immerse unit in liquids.
- To prevent fire or shock hazard, do not disassemble any electronic paintball device.
- The disposal of the battery used to power this product may be regulated in your area.
- Please conform to all local or state regulations with regard to battery disposal.
- Use common sense and have fun.

Any tampering with the unit voids your warranty. There are no consumer serviceable parts inside the unit. The use of non factory authorized components within this product may cause a critical failure, fire or shock hazard.

IN NO EVENT SHALL SELLER BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY NATURE, OR LOSSES OR EXPENSES RESULTING FROM ANY DEFECTIVE PRODUCT OR THE USE OF ANY PRODUCT.

WARNING: This product may contain one or more chemicals that are known to the State of California to cause cancer and birth defects or other reproductive harm. ***Wash hands after handling.*** You must be at least 18 years of age to purchase this product. This product may be mistaken for a firearm by law enforcement officers or others. Altering the color of the product or brandishing the product in public may be considered a crime.

⚠ WARNING!
Eye protection designed specifically for paintball must be worn by the user and persons within range. Safety is no accident.

⚠ ¡ATENCIÓN!
Protección para loso ojos designados especifcamente para paintball deben ser usados por el usario y personas dentro del alcanse. Seguridad no es accidente.

⚠ AVERTISSEMENT!
Les utilisateurs et personnes se trouvant à portée de tir doivent porter des lunettes de protection spécialement conçues pour paintball. La sécurité signifie l'absence d'accidents.

WARNING THE JT PAINTBALL E-KAST PAINTBALL MARKER IS NOT A TOY. MISUSE MAY CAUSE SERIOUS INJURY OR DEATH. EYE PROTECTION DESIGNED FOR PAINTBALL USE MUST BE WORN BY THE USER AND ANY PERSON WITHIN RANGE. READ THIS OPERATOR'S MANUAL COMPLETELY BEFORE LOADING, PRESSURIZING, OR OPERATING THE E-KAST PAINTBALL MARKER.
This paintball marker is intended for sale to adults 18 years of age or older only, for use in compliance with all applicable laws and regulations. Adult supervision is recommended at all times whenever a minor is handling this paintball marker. Protective goggles and headgear specifically designed for paintball must be worn by all persons within range when a paintball marker is in use. Paintball safety rules must be followed at all times.

Recompressed by 141paintball.com

Manuel de l'utilisateur

ATTENTION LE MARQUEUR JT PAINTBALL E-KAST N'EST PAS UN JOUET. UNE MAUVAISE UTILISATION POURRAIT ENGENDRER DES BLESSURES GRAVES VOIRE MORTELLES. LE PORT D'UNE PROTECTION OCULAIRE SPECIFIQUE EST OBLIGATOIRE POUR L'UTILISATEUR ET TOUTE PERSONNE DANS LE CHAMP DE TIR DU MARQUEUR. LIRE CE MANUEL DE L'UTILISATEUR COMPLETEMENT AVANT DE CHARGER, PRESSURISER OU UTILISER LE MARQUEUR POUR PAINTBALL E-KAST.
La vente de ce marqueur est interdite aux mineurs de moins de 18 ans pour un usage en accord avec les lois et régulations applicables dans le pays. La supervision d'un adulte est recommandée à chaque utilisation d'un mineur. Toute personne à portée de tir doit porter une protection des yeux et des oreilles spécifique. Les règles de sécurité doivent être respectées à chaque utilisation du marqueur.
MANUEL DE L'UTILISATEUR DE L'E-KAST
JT Paintball se réserve le droit de procéder à des modifications sur ses marqueurs sans obligation d'apporter ces modifications sur les produits vendus avant ces modifications. Les informations contenues dans ce manuel de l'utilisateur peuvent être mises à jour ou modifiées sans avertissements.
Le marqueur doit toujours être accompagné de ce manuel de l'utilisateur que ce soit dans le cadre d'un prêt, d'une vente, d'une revente ou tout changement de propriétaire quel qu'il soit. Pour obtenir une version mise à jour du manuel de l'utilisateur, contactez Paintball Solutions au 800-220-3222 ou sur www.paintballsolutions.com:
Vous pouvez adressez vos questions concernant l'utilisation du marqueur E-KAST à Paintball Solutions ou en visitant le site www.paintballsolutions.com pour les produits JT Paintball.

REGLES DE SECURITE DE BASE
ATTENTION LE MARQUEUR JT PAINTBALL E-KAST N'EST PAS UN JOUET. UNE MAUVAISE UTILISATION POURRAIT ENGENDRER DES BLESSURES GRAVES VOIRE MORTELLES. LE PORT D'UNE PROTECTION OCULAIRE SPECIFIQUE EST OBLIGATOIRE POUR L'UTILISATEUR ET TOUTE PERSONNE DANS LE CHAMP DE TIR DU MARQUEUR. LIRE CE MANUEL DE L'UTILISATEUR COMPLETEMENT AVANT DE CHARGER, PRESSURISER OU UTILISER LE MARQUEUR POUR PAINTBALL E-KAST.

- Portez toujours des protections pour les yeux, le visage et les oreilles spécifiques au Paintball lors de la mise à feu de ce marqueur ou tout autre marqueur de Paintball.

- Toute personne se trouvant à portée de tir doit porter des protections pour
les yeux, le visage et les oreilles spécifiques au Paintball.
- Désactivez toujours le marqueur (alimentation sur position OFF) et en mode Sécurité (position ON) lorsque vous n'utilisez pas le marqueur.
- N'utilisez votre marqueur que dans un espace sécurisé et où la loi vous y autorise.
- Durant la partie, suivez les instructions de l'arbitre ainsi que les règles de sécurité. Evitez de viser la tête, le cou ou l'entre-jambe de vos adversaires.
- Ne jouez au paintball que lorsque les règles de sécurité sont respectées.
- Vérifiez régulièrement la vitesse de votre marqueur. Ajustez votre marqueur à une vitesse inférieure à 300 pieds par seconde (fps) (91.44 m/s) et/ou une vitesse n'excédant pas la vitesse autorisée sur votre lieu de pratique. Ajustez la vitesse de votre marqueur régulièrement dans une même journée ou à chaque remplacement (ou remplissage) de votre source d'air, de votre canon, ou encore à la demande d'un joueur ou d'un officiel.
- Le risque qu'une bille ne reste logé dans le canon est réel, même si celle-ci n'est pas visible dans la chambre. Pour vérifier que le marqueur n'est pas chargé : retirez la source d'air et tirez dans une direction sécurisée. Retirez la trémie, inspectez la chambre du marqueur visuellement, retirez le canon et vérifiez qu'aucune bille n'y est logée. Ne regardez jamais dans le canon d'un marqueur de paintball lorsque celui-ci est encore vissé sur le marqueur.
- Les marqueurs équipés d'un régulateur maintiennent de la pression même après que le réservoir ait été retiré. Une fois le réservoir retiré, pointez votre marqueur dans une direction sécurisé et dégazez-le complètement.

REGLES DE SECURITE DE BASE

- Ce marqueur fonctionne avec du gaz ou de l'air comprimé à des pressions spécifiques. Suivez les procédures de sécurité lorsque vous manipulez du gaz ou de l'air comprimé. Tout remplissage d'un cylindre de gaz ou d'air comprimé doit être réalisé par un professionnel.
- Désarmez toujours le marqueur avant de fixer votre source d'air ou de gaz. Le fait de ne pas désarmer votre marqueur avant de fixer votre source d'air ou de gaz peut provoquer une mise à feu accidentelle ou une décharge de billes.
- Respectez les règles de sécurité lors de la manipulation de votre marqueur : ne placez vos doigts sur la détente que lorsque vous êtes prêt à tirer. Dirigez la bouche du canon dans une direction sécurisée. De plus, insérez un obturateur de canon dans la bouche du canon et positionnez la sécurité mécanique ou électronique en mode ON lorsque vous n'utilisez pas votre marqueur ou que la zone dans laquelle vous vous trouvez n'est pas sécurisée.
- Les marqueurs électroniques ont une détente extrêmement sensible. Soyez extrêmement prudent lorsque vous manipulez ou tirez avec un marqueur électronique. Pour éviter toute mise à feu accidentelle, maintenez le marqueur désactivé jusqu'à ce que vous soyez prêt à tirer.
- Ne tirez jamais en direction d'un animal domestique ou tout autre espèce animale.
- Ne viser jamais d'objets hors des limites de jeu ou dans des zones de jeu non autorisées.
- Ne regardez jamais dans le canon d'un marqueur.
- Ne pointez jamais votre marqueur (chargé ou pas) en direction de quelqu'un ne portant pas de protection pour les yeux ou les oreilles spécifiques au paintball.
- Avant de démonter, ranger ou transporter votre marqueur, retirez toutes les billes présentes dans le marqueur, le canon ou le chargeur; retirez la source d'air et dégazez complètement votre marqueur. Insérez l'obturateur de canon et positionnez la sécurité mécanique en mode « no shoot ».
- Transportez toujours votre marqueur dans un sac ou un étui approprié.
- Gardez toujours votre marqueur dans un endroit sûr pour en empêcher l'accès aux personnes non-autorisées.

Les informations relatives aux normes de sécurité sont disponibles auprès de l'American Society for Testing and Materials, 100 Barr Harbor Drive, West Conshohocken, PA 19428-2959; téléphone: 1.610.832.9500; www.astm.org. "Standard Practice for Paintball Field Operation" publication F1777-97, et "Standard Specification for Eye Protective Devices for Paintball Sports" publication F1776-97. Tenez-vous informés des publications supplémentaires disponibles au moment de votre demande.

FONCTIONNEMENT DU MARQUEUR
1. Ne fixez aucune source d'air ni de chargeur et ne chargez aucune bille dans le chargeur pour l'instant.
2. Insérez l'obturateur de canon ou tout autre dispositif de blocage fermement dans le canon.
3. Armez le marqueur en tirant la goupille d'armement vers l'arrière du marqueur jusqu'à ce que le mécanisme d'armement se soit verrouillé. Armez toujours votre marqueur avant de fixer votre source d'air.
4. Mettez la sécurité en position « OFF »

La sécurité consiste en un petit mécanisme situé sur le côté gauche du marqueur, au dessus de la détente. Quand la sécurité est « OFF », une petite marque rouge est visible sur le marqueur. La détente peut être activée lorsque la sécurité est en position "ON", mais il n'y aura aucune mise à feu ni de désarmement.

5. Activez le marqueur en pressant le bouton POWER situé au dos du grip. (voir ci-après pour plus d'informations)
6. Pressez la détente de façon progressive. La tige d'armement passe en position « désarmé ».
7. Armez le marqueur.
8. Respectez les règles de sécurité pour une manipulation sans risque d'air/gaz comprimé. En cas de fuite au niveau de votre marqueur, référez vous au guide de résolution des problèmes ou adressez-vous à un armurier. N'utilisez que des cylindres à air ou gaz comprimé en accord avec toutes les regulations et lois applicables, y compris mais pas limitées à celles dictées par le U.S. Department of Transportation, OSHA, Compressed Gas Association, and/or American Society for Testing and Materials.

Avant toutes choses: Vérifiez d'abord l'état du joint torique du réservoir, puis, fixez la source d'air en vissant le réservoir ou l'adaptateur de source d'air dans la base filetée, puis fixez la source d'air en vissant les filetages de la cuve ou un adaptateur de source d'air dans le filetage ASA, à la base de la poignée. Assurez-vous que marqueur est bien armé avant de le charger en air comprimé. En cas de fuite, vérifiez le joint torique du réservoir. S'il est endommagé, veuillez le remplacer.

ATTENTION LORSQUE VOUS ARMEZ LE MARQUEUR PRESSURISE, NE RELÂCHEZ LA GOUPILLE DE REARMEENT QU'UNE FOIS LE MECANISME D'ARMEMENT REVENU EN POSITION ARMEE: SI VOUS RELÂCHEZ LE BOUTON D'ARMEMENT DURANT L'ARMEMENT DU MARQUEUR, CETTE MANOEUVRE EST SUSCEPTIBLE DE DECLENCHER UN TIR.

9. Mettez des lunettes et testez le fonctionnement après avoir branché la source d'air comprimé: Pressez la gâchette. Le marqueur doit expurger de l'air et le bouton d'armement doit accomplir un cycle avant puis arrière, s'arrêtant en position d'armement, après chaque pression sur la gâchette. Répétez l'action plusieurs fois.

10. Le marqueur E-KAST tire une bille à chaque pression de détente en mode Semi-Auto, et se réarme de lui-même après chaque tir.
11. Poussez la Sécurité vers la droite afin de faire disparaitre la marque rouge - le marqueur est à présent en mode Safe. Les billes peuvent alors être chargées.
Le marqueur E-KAST peut être alimenté par du CO2, de l'air comprimé ou de l'azote réglementés.
LES REGLES DE SECURITE POUR UNE MANIPULATION SANS RISQUE DE GAZ OU D'AIR COMPRIME DOIVENT ETRE RESPECTEES.
ATTENTION Avant le démontage, le stockage ou le transport du marqueur, retirez d'abord la source d'air comprimé puis, enlevez toutes les billes du marqueur, le canon et le chargeur. Dégazez le marqueur. Insérez l'obturateur de canon et glissez la sécurité mécanique vers la droite de sorte que la sécurité soit engagée et qu'aucun point rouge ne soit visible.

PRESSION DE FONCTIONNEMENT ET PRESSION D'ENTREE
Pression de fonctionnement: 500 à 1000 p.s.i. sur les marqueurs E-KAST.
- La pression d'entrée maximum recommandée est de 1000 p.s.i.
- Ne dépassez pas les pressions recommandées.

GAS/AIR COMPRIME

Ne laissez pas le cylindre de gaz ou le marqueur pressurisé en plein soleil ou exposés à une source de chaleur. L'augmentation de la température risque de porter la pression du gaz comprimé ou de l'air à des niveaux dangereux. Les marqueurs E-KAST ont généralement besoin de 650 psi pour accomplir un cycle et atteindre une vitesse normale.

Activation et désactivation en mode normal (LIVE):
- Le bouton d'alimentation se trouve à l'arrière de la carcasse du grip (juste en dessous de l'indicateur LED).
- Assurez-vous que la détente n'est pas pressée lors de l'activation du marqueur en mode normal.
- Pour commuter le marqueur en mode ON pour une utilisation normale, maintenez le bouton appuyé jusqu'à ce que l'indicateur LED s'illumine (approx. 2 secondes). Vous pouvez, ensuite, relâcher le bouton. Le marqueur est alors prêt pour une mise à feu. Quand le marqueur est ON, la LED clignote rapidement.
- Pour commuter le marqueur en mode OFF, maintenez le bouton appuyé. Lors de la premiere pression, la LED s'allume en continu. Maintenez le bouton jusqu'à ce la LED s'éteigne. Vous pouvez à present relâcher le bouton. Le marqueur est maintenant en mode OFF.

AJUSTEMENT DE LA VITESSE
1. Tous les Marqueurs de Paintball doivent être chronométrés régulièrement. Réglez le marqueur pour tirer les billes à une vitesse inférieure à 300 pieds par seconde (fps) (91.44 m/s)et / ou qui ne dépasse pas la limite de vitesse fixée par l'aire de jeu où le marqueur est utilisé.
2. Chronométrez le marqueur à intervalles réguliers pendant la journée, ainsi qu'à chaque fois que la source d'air est changée ou rechargée, ou lorsque le canon est modifié, ou encore sur demande de tout joueur ou d'un officiel.
3. Chronométrez le marqueur en utilisant des procédures de chronométrage standard et les règles de sécurité ci-après. La vitesse varie en fonction de nombreux facteurs, comme la peinture, la météo et le système d'air.
1. Ajustez la vélocité à l'aide d'une clé Allen 1/8" pour régler la vis d'ajustement de la vitesse. Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la vitesse. Tourner dans le sens inverse pour baisser la vitesse.
2. Chronométrez votre marqueur après chaque réglage de vitesse.

NE DEPASSEZ PAS LE VITESSE DE 300 FEET-PER-SECOND (fps)(91.44 m/s).
MODIFICATION DES MODES DE TIR:
- Le E-Kast a 3 modes de tir: Semi-Automatic, Modified 3-Shot Burst, and Modified Full-Automatic.
- Pour changer de mode de tir, assurez tout d'abord que votre marqueur est désactivé (voir les instructions concernant la désactivation du marqueur lors d'une utilisation normale, ci-dessus).
- Une fois votre marqueur désactivé, maintenez la détente pressée puis activez le marqueur en utilisant le bouton.
- La LED se met à clignoter. Vous pouvez maintenant relâcher la détente et le bouton. La LED reste allumée pour indiquer que le marqueur est prêt pour un nouveau réglage.
- Exercez le nombre de pressions adéquate pour active le mode de tir désiré.

Nombre de Pressions	Mode de tir activé	Clignotements de LED
1	Semi-Auto	1
2	Modified 3-round Burst	2
3	Modified Full-Auto	3

- Une fois le réglage effectué, relâchez le bouton. La LED indique alors le mode sélectionné en clignotant un certain nombre de fois, en fonction du mode sélectionné. Quand la LED cesse de clignoter, le marqueur se désactive.

MODES DE TIR:
- Semi-Automatic: (Réglage 1)
o 1 tir par pression de détente
- Modified Burst: (Réglage 2)
o 1 tir par pression de la détente pour les 3 premiers tirs. A partir de la 4ème pression, le marqueur déclenche 3 tirs par pression de la détente. Les pressions suivantes déclencheront 3 tirs en rafale. Si aucune mise à feu n'a lieu pendant 1 seconde, le marqueur passera à nouveau en mode semi-auto et le décompte des 3 tirs devra être renouvelé pour ré-activer le mode Burst.
- Modified Full-Auto: (Réglage 3)
o 1 tir par pression de la détente pour les 3 premiers tirs. A partir de la 4ème pression, le marqueur déclenche le mode full-automatic aussi longtemps que la détente restera pressée. Si aucune mise à feu n'a lieu pendant une seconde, le décompte des 3 tirs devra être renouvelé.

DEMONTAGE
Il est facile de démonter l'E-KAST pour le nettoyer et réaliser un entretien de base. Il est fortement recommandé de le nettoyer et de l'entretenir régulièrement. Maintenez les vis bien serrées. Remplacez les pièces usées par de nouvelles pièces d'usine: il est vital de réparer toute fuite rapidement. Les réparations du système d'air comprimé sont plus facilement réalisables en usine ou par un revendeur local agréé. Contactez Paintball Solutions pour toute information concernant les revendeurs agréés JT Paintball.

ATTENTION NE TENTEZ PAS DE REPARER VOUS -MEME A MOINS D'ETRE QUALIFIE POUR CELA. NE DEMONTEZ PAS LE MARQUEUR AVANT QU'IL NE SOIT TOTALEMENT DEGAZE ET QUE LES BILLES AIENT ETE RETIREES. TOUT REMPLISSAGE DE BOUTEILLES DE GAZ OU D'AIR COMPRIME DOIT ETRE REALISE PAR UNE PERSONNE QUALIFIEE.
CONTACTEZ PAINTBALL SOLUTIONS POUR TOUTE INFORMATION OU DEMANDE D'AIDE CONCERNANT LES REVENDEURS AGREES PAR E-KAST. TELEPHONE : 800.220.3222; PAINTBALLSOLUTIONS.COM
LE SYSTEME D'AIR DU MARQUEUR NE DOIT ETRE REPARE OU REMPLACE QUE PAR DES COMPOSANTS A PRESSION ADEQUATE.
PROCEDURE DE DEMONTAGE
1. Avant le démontage, le stockage ou le transport du marqueur, retirez en premier la source d'air comprimé puis, enlevez toutes les billes du marqueur, du canon et du chargeur.
2. Laissez l'obturateur de canon inséré fermement dans le canon et maintenez toujours votre marqueur en direction sûre.
3. Pour retirer le bloc bolt/marteau, retirez d'abord la goupille de fixation. La goupille de fixation se trouve à l'arrière et au centre du récepteur et se retire par la gauche du marqueur.
4. Tenez fermement le bloc et retirez lentement l'ensemble bolt/marteau du marqueur.
5. Lorsque l'ensemble bolt /marteau est à moitié sorti, tenez-le toujours fermement d'une main et retirez-le complètement avec précaution du marqueur.

LUBRIFICATION

Il est recommandé d'utiliser une huile pour marqueur de paintball 100% synthétique pour lubrifier votre marqueur. N'utilisez aucune autre huile ; vous risqueriez d'endommager les joints toriques.
1. Avant toute insertion d'une source d'air comprimé (réservoir ou système à distance) dans l'ASA, nettoyez les filetages et versez deux gouttes d'huile sur ces derniers.

2. Après avoir déposé l'ensemble bolt/marteau, nettoyez toute trace de peinture ou de salissure. Versez une goutte d'huile sur chacun des joints toriques. Ne remplacez les joints toriques que par des joints toriques élastiques, faute de quoi, le marqueur ne pourra fonctionner correctement.

3. Avant de visser le canon sur le marqueur, nettoyez les filetages du marqueur.
4. Le moyen le plus rapide pour lubrifier l'E-KAST est d'enlever le canon; versez 6 gouttes d'huile dans l'ASA , vissez la bouteille par-dessus l'huile et appuyez sur la détente une douzaine de fois sans le canon.

5. Il est inutile d'huiler l'intérieur du canon: l'huile risque de diminuer la précision du tir.
ENTRETIEN REGULIER DE L'E-KAST
1. Nettoyez Régulièrement toutes marques de peinture. Procédez à ce nettoyage avant d'huiler votre marqueur.
2. Lubrifiez votre marqueur avec de l'huile synthétique, à chaque fois que vous l'utilisez. N'utilisez jamais de 3-en-1. L'huile non-synthétique est susceptible de contaminer le ball-detent et le joint torique du marteau et, par conséquent, altérer le bon fonctionnement de votre marqueur.

3. Inspectez les joints toriques et le joint du marteau à chaque fois que vous huilez le marqueur. Assurez-vous qu'ils soient huilés.

5. Nettoyez le feed vertical, ainsi que le canon. La précision du marqueur pourrait être altérée par la présence de peinture ou d'huile.
6. Ne lavez jamais le bolt avec de l'eau sauf si vous prévoyez de les huiler avant de procéder au remontage. Séchez avant de huiler.
7. Vérifiez le ball-detent tous les 25,000 tirs. Remplacez-le s'il est usé ou détérioré. Le ball-detent empêche les billes de rouler hors du canon avant la mise à feu.
8. N'étirez jamais le ressort du marteau pour augmenter la vitesse. Ceci réduirait sa durée de vie.
Pour toute question à propos de l'E-KAST, achat, utilisation ou nouveautés, adressez-vous à:
JT Paintball
11723 Lime Kiln Rd
Neosho, MO 64850
1.800.220.3222
www.JTpaintball.com

LE SYSTEME D'AIR DU MARQUEUR NE DOIT ETRE REPARE OU REMPLACE QUE PAR DES COMPOSANTS A PRESSION ADEQUATE.
GARANTIE
REÇU ORIGINAL D'ACHAT OU BORDEREAU D'EXPEDITION

Conservez votre reçu d'achat d'origine ou du bordereau d'expédition. JT Paintball est fier de fabriquer des produits de haute qualité qui vous assurent un plaisir sans limite. Si vous éprouvez des difficultés dans l'utilisation ou l'entretien de ce marqueur E-KAST, veuillez relire attentivement le manuel d'utilisation. Pour toute assistance supplémentaire, contactez Paintball Solutions au 1.800.220.3222.

PROCEDURE DE RETOUR SOUS GARANTIE EN VUE D'UNE REPARATION
Un produit retourné doit être accompagné d'un numéro d' autorisation de retour (RA) collé sur le carton d'emballage. Veuillez téléphoner à Paintball Solutions au 1.800.220.3222 pour obtenir un numéro RA, avant tout envoi de produits à JT Paintball, en retour. Tous les retours sous garantie doivent être accompagnés du nom de l'utilisateur, son adresse et numéro de téléphone. Inclure aussi le numéro de fax et l'e-mail, si possible. L'utilisateur doit retirer toutes les billes avant tout envoi. Il doit également emballer le produit avec beaucoup de précaution afin que celui-ci ne soit pas endommagé durant son transport. Joignez un bref descriptif de ce qui ne semble pas fonctionner correctement. Adressez votre colis à JT Paintball, 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850 USA.

REPARATIONS HORS GARANTIE

Si des réparations sont nécessaires sur un marqueur E-KAST qui n'est plus sous garantie, contactez Paintball Solutions au 1.800. 220.3222 pour toute information concernant les revendeurs agréés.

Tout marqueur E-KAST retourné à JT Paintball pour une réparation hors-garantie doit être accompagné d'un numéro d'autorisation de retour (RA), de la description de ce qui semble ne pas fonctionner correctement et des informations concernant le propriétaire, comme stipulé dans la procédure " Procédure de retour sous garantie en vue d'une réparation", ci-dessus. Il n'est pas nécessaire de joindre le reçu de caisse ou le bordereau d'expédition s'il s'agit d'une réparation hors-garantie. Veuillez noter qu'il y aura des frais de traitement à la charge du client et que toute intervention sera précédée d'une demande d'autorisation auprès du propriétaire.

DEPANNAGE
JT Paintball, offre une extension de garantie à tout acheteur d'un marqueur E-KAST, confirmant que le produit est exempt de tout défaut ou vice de fabrication pour une période d'un an à compter de la date d'achat. Suivant les termes de cette garantie, la responsabilité de JT Paintball sera limitée à la réparation et le remplacement de toute pièce du marqueur, jugée défectueuse. Ce service pour le remplacement ou la réparation sera effectué gratuitement à la livraison du produit à JT Paintball, 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850 USA; les frais d'expédition étant à la charge du client. Veuillez téléphoner à Paintball Solutions au 1.800.220.6822 pour toute information sur la garantie ou pour obtenir une autorisation de retour (RA) avant toute envoi du produit à JT Paintball. Ne postez pas votre marqueur, sans obtention préalable d'un numéro RA. Veuillez vous assurer que le colis, qui contient votre marqueur, est bien acheminé par un service de courrier spécialisé avec suivi du paquet et assurance. JT Paintball décline toute responsabilité pour tout produit non-acheminé.

LIMITES ET HORS GARANTIE
Cette garantie ne s'applique pas en cas d'utilisation inappropriée ou abusive du produit, d'utilisation de pièces autres que des pièces d'usine, ou de réparations non autorisées, de modifications ou altérations, et ne s'applique pas à tous les éléments rendus défectueux de par la modification, l'utilisation inappropriée ou abusive, ou par suite d'un accident. Cette garantie ne s'applique pas aux joints toriques, cup seals, ressorts ou à la décoloration normale de la finition anodisée, aux rayures, ou autre usure dûe au frottement, ou aux objets ou pièces non fabriquées par JT Paintball.

Nonobstant les indications expressément mentionnées, JT Paintball n'accorde aucune garantie, expresse ou implicite, y compris, mais non limitée aux garanties implicites de qualité marchande ou d'adéquation, à d'autres fins que celles pour lesquelles l'E-KAST a été conçu. Cette garantie vous donne des droits juridiques spécifiques. Vous pouvez avoir d'autres droits qui peuvent varier d'un État à l'autre.

JT Paintball n'est pas responsable des dommages indirects ou collatéraux, susceptibles de découler de l'utilisation de l'E-KAST ou du non-respect des conditions de garantie précédemment énoncées.

JT Paintball est une marque déposée. Tous droits de conception & tous autres droits réservés. Tous les modèles, dessins, photographies, instructions ou guides demeurent la propriété intellectuelle du fabricant. Brevets en instance. Tous droits strictement réservés.

BREVET(S): Consultez www.keeactionsports.com/patents © 2011-2012 KEE Action Sports. Tous droits réservés. Ce produit KEE Action Sports est protégé par un ou plusieurs brevets déposés aux Etats-Unis. Les marques, modèles et copyrights KEE Action Sports sont protégés par un ou plusieurs brevets déposés aux Etats-Unis ou Lois internationales. Pour plus d'informations, contactez KEE Action Sports à info@keeactionsports.com

DECLARATION DE RESPONSABILITE
Ce marqueur électronique JT E-Kast vous est proposé par JT Paintball. Il est convenu que l'acheteur assume l'entière responsabilité en cas d'utilisation non-sécurisée du marqueur ou violant les lois ou régulations applicables. JT Paintball ne saurait être tenu responsable en cas de blessure résultant d'une utilisation négligente, involontaire ou encore accidentelle du marqueur. Veuillez contacter Paintball Solutions pour toute information concernant le marqueur par téléphone au 1.800-220.3222 ou sur www.paintballsolutions.com.

Manual del usuario

ADVERTENCIA EL MARCADOR DE PAINTBALL E-KAST DE JT PAINTBALL NO ES UN JUGUETE. EL USO INCORRECTO PUEDE PRODUCIR HERIDAS GRAVES O MORTALES. EL USUARIO Y TODAS LAS PERSONAS QUE SE ENCUENTREN DENTRO DEL ALCANCE DEL MARCADOR DEBEN USAR PROTECCIÓN PARA LOS OJOS DISEÑADA PARA PAINTBALL. LEA TODO ESTE MANUAL DEL OPERADOR ANTES DE CARGAR, PRESURIZAR U OPERAR EL MARCADOR DE PAINTBALL E-KAST.
Este marcador de paintball está destinado a la venta de personas adultas mayores de 18 años únicamente, y su uso debe cumplir con todas las leyes y reglamentaciones vigentes. Se recomienda en todo momento la supervisión de un adulto cuando un menor manipule el marcador de paintball. Todas las personas que se encuentren dentro del alcance deben usar cascos y gafas protectoras diseñados especificamente para paintball cuando se utilice un marcador. Se debe cumplir en todo momento con las normas de seguridad para paintball.
MANUAL DEL OPERADOR DE E-KAST
JT Paintball se reserva el derecho de modificar o cambiar los marcadores sin incurrir en ninguna obligación de incorporar dichas modificaciones o cambios en los productos que se comercializaron anteriormente. La información de este manual del operador puede actualizarse o modificarse sin previo aviso.
Este manual del operador debe entregarse junto con el marcador de paintball si se lo transfiere en el futuro, ya sea mediante la venta, reventa o el ofrecimiento de cualquier índole. Se puede obtener el manual del operador actualizado o de reposición en Paintball Solutions llamando al 800-220-3222, o bien ingresando en www.paintballsolutions.com:
Si tiene alguna pregunta sobre la operación del marcador de paintball E-KAST, puede enviarla a
Paintball Solutions, o bien puede visitar www.paintballsolutions.com para obtener actualizaciones relacionadas con la compra de JT Paintball.

NORMAS BÁSICAS DE SEGURIDAD PARA PAINTBALL
ADVERTENCIA EL MARCADOR DE PAINTBALL E-KAST NO ES UN JUGUETE. EL USO INCORRECTO PUEDE PRODUCIR HERIDAS GRAVES O MORTALES. EL USUARIO Y TODAS LAS PERSONAS QUE SE ENCUENTREN DENTRO DEL ALCANCE DEL MARCADOR DEBEN USAR PROTECCIÓN PARA LOS OJOS DISEÑADA PARA PAINTBALL. LEA TODO ESTE MANUAL DEL OPERADOR ANTES DE CARGAR, PRESURIZAR U OPERAR EL MARCADOR DE PAINTBALL E-KAST DE JT PAINTBALL.
- Siempre use cascos y gafas protectoras diseñados especificamente para paintball cuando dispare este o cualquier otro marcador de paintball.
- Todas las personas que se encuentren en el área donde se esté utilizando un marcador de paintball deben usar casco y gafas protectoras diseñados especificamente para paintball.
- Siempre APAGUE el marcador y ACTIVE el seguro cuando no lo utilice.
- Utilice el marcador de paintball únicamente en áreas seguras y donde lo permita la ley.
- Cuando esté jugando, siga las instrucciones del árbitro y todas las normas de seguridad del campo. Evite disparar a la cabeza, el cuello o la ingle de los jugadores.
- Juegue al paintball únicamente donde se cumplan las normas de seguridad del juego.
- Se debe aplicar un cronógrafo de manera regular en todos los marcadores de paintball. Ajuste la velocidad de disparo de bolas de pintura del marcador a menos de 91,44 metros por segundo (300 pies por segundo [fps]) o a una velocidad que no exceda el límite establecido en el parque de paintball donde se utilice el marcador. Aplique el cronógrafo en el marcador en intervalos regulares durante el transcurso del día, como así también cada vez que se rellene o cambie la fuente neumática, cuando se cambie el cañón y cuando lo solicite algún jugador o un encargado del juego.
- Siempre existe la posibilidad de que haya una bola de pintura cargada en el cañón del marcador aunque no se la pueda ver en la cámara. Para verificar si el marcador está descargado: extraiga el sistema de aire y dispare el marcador hacia una dirección segura. Retire la tolva, inspeccione visualmente la cámara para verificar si hay una bola de pintura, retire e inspeccione el cañón para ver si hay una bola de pintura. Nunca mire por el cañón del marcador de paintball cuando esté atornillado al marcador.
- Los marcadores con reguladores mantienen la presión incluso luego de extraer el tanque. Dispare el marcador hacia una dirección segura luego de extraer el tanque para desgasificarlo completamente.

NORMAS BÁSICAS DE SEGURIDAD PARA PAINTBALL
- Este marcador de paintball opera con aire o gas comprimido en intervalos de presión específicos. Siga los procedimientos de seguridad cuando manipule aire o gas comprimido. Solo personal calificado debe realizar todas las recargas de los cilindros de aire o gas comprimido.
- Siempre amartille el marcador antes de colocarle una fuente de aire o gas. Si no se amartilla siempre el marcador antes de colocarle aire, se puede provocar la descarga o el disparo accidental de bolas de pintura.
- Siga las normas de manejo seguro del marcador: Mantenga el dedo alejado del gatillo hasta que esté listo para disparar. Siempre apunte la boca del marcador hacia una dirección segura. Además, coloque firmemente un tapón o un protector para el cañón en la boca del marcador y pulse el seguro electrónico o mecánico para activarlo cuando no utilice el marcador y cuando se encuentre en un área donde no se pueda disparar.
- Los gatillos de los marcadores de paintball con marcos electrónicos son extremadamente sensibles. Tome todas las precauciones adicionales de seguridad cada vez que manipule o dispare un marcador de paintball electrónico. Para evitar disparar accidentalmente el marcador, manténgalo apagado hasta que esté listo para disparar.
- Nunca dispare a animales domésticos ni salvajes.
- Nunca marque objetos que se encuentren fuera de los límites de las áreas autorizadas para jugar o disparar.
- Nunca mire por el cañón del marcador.
- Nunca apunte ni dispare un marcador de paintball (cargado o descargado) hacia una persona que no esté usando casco ni gafas protectoras diseñados específicamente para paintball.
- Antes de desmontar, almacenar o transportar el marcador, retire todas las bolas de pintura del marcador, el cañón y el cargador. Retire la fuente neumática y todo el aire o gas del marcador. Inserte el tapón del cañón y coloque el seguro mecánico en la posición de bloqueo de disparo.
- Transporte el marcador en un estuche o una maleta sólida cuando se encuentre en público.
- Almacene el marcador de manera segura para evitar que personas no autorizadas accedan a él.

Se encuentra disponible información sobre los estándares de seguridad en la American Society for Testing and Materials (Sociedad de Pruebas y Materiales de los Estados Unidos), en la dirección 100 Barr Harbor Drive, West Conshohocken, PA 19428-2959, al teléfono 1-610-832-9500. www.astm.org. La publicación "Standard Practice for Paintball Field Operation" (Práctica estándar para la operación de campo de bolas de pintura) es la publicación F1777-97 y "Standard Specification for Eye Protective Devices for Paintball Sports" (Especificación estándar para dispositivos de protección de los ojos en deportes de paintball) es la publicación F1776-97. Solicite información sobre publicaciones adicionales que pueden estar disponibles cuando envíe la solicitud.

OPERACIÓN DEL MARCADOR
1. En este momento, no coloque la fuente neumática ni el cargador y no cargue bolas de pintura en el marcador.
2. Inserte el tapón u otro dispositivo de bloqueo firmemente en el cañón.
3. Amartille el marcador al tirar de la perilla de amartillado hacia la parte posterior del marcador hasta que el mecanismo se bloquee en la posición posterior de amartillado. Siempre amartille el marcador antes de cargar aire.
4. Retire el seguro.
El seguro es un pequeño botón deslizante mecánico ubicado en el lado izquierdo del marcador, arriba del gatillo. Cuando el seguro está desactivado, se visualiza un color rojo en el marcador. El gatillo se puede activar incluso cuando el seguro está activado, pero el marcador no disparará ni se desamartillará.
5. Pulse el botón de encendido que se encuentra en la parte posterior del agarre y encienda el marcador. (Consulte a continuación para obtener más información).
6. Apriete el gatillo ejerciendo una presión constante. La perilla de amartillado se deslizará hacia adelante y se trabará en la posición descargada.
7. Amartille el marcador.
8. Siga las normas de seguridad cuando manipule aire o gas comprimido. Si se produce una pérdida en el marcador, consulte la guía para la resolución de problemas o a un técnico calificado. Solo use cilindros para aire o gas comprimido que cumplan con todas las leyes y regulaciones vigentes como, por ejemplo, aquellos del Departamento de Transporte de los Estados Unidos, la OSHA, la Asociación de Gas Comprimido o la Sociedad de Pruebas y Materiales de los Estados Unidos.

Parte inferior: Primero verifique que la junta tórica del tanque no este rajada ni rota, luego coloque la fuente neumática atornillando las roscas del adaptador de la fuente neumática o del tanque en ASA de la parte inferior roscada ubicada en la base del agarre. Asegúrese de amartillar el marcador antes de colocarle aire. Si se produce una pérdida, vuelva a verificar la junta tórica del tanque. Si está dañada, reemplácela.
ADVERTENCIA CUANDO AMARTILLE EL MARCADOR PRESURIZADO, NO LIBERE LA PERILLA DE AMARTILLADO HASTA QUE EL MECANISMO SE HAYA BLOQUEADO EN LA POSICIÓN POSTERIOR DE AMARTILLADO. SI SE LIBERA LA PERILLA MIENTRAS SE AMARTILLA, ES POSIBLE QUE EL MARCADOR SE DISPARE.
9. Colóquese las gafas y pruebe el funcionamiento del marcador luego de colocarle una fuente neumática: Apriete el gatillo. El marcador debería disparar aire y la perilla de amartillado debería completar ciclos hacia adelante y hacia atrás; luego debería detenerse en la posición de amartillado, después de cada presión del gatillo. Repita varias veces.
10. El marcador E-KAST dispara una bola de pintura cada vez que aprieta el gatillo en el modo semiautomático y se vuelve a amartillar automáticamente después de cada disparo.
11. Presione el botón de seguro ubicado en el lado izquierdo del marcador para que ya no se visualice el color rojo. El marcador estará ahora en modo seguro. Ahora se pueden cargar las bolas de pintura.
El marcador de paintball E-KAST se puede alimentar con CO2, aire comprimido regulado o nitrógeno regulado.
SE DEBE CUMPLIR EN TODO MOMENTO CON LAS NORMAS DE SEGURIDAD PARA EL MANEJO DE AIRE O GAS COMPRIMIDO.
ADVERTENCIA Antes de desmontar, almacenar o transportar el marcador, primero retire la fuente neumática y luego retire todas las bolas de pintura del marcador, el cañón y el cargador. Retire todo el gas o aire del marcador. Inserte el tapón del cañón y deslice hacia adelante el seguro mecánico de modo tal que se active el seguro y no se encienda la luz roja.

PRESIÓN DE OPERACIÓN Y PRESIÓN DE ENTRADA
- Intervalo de la presión de operación: 500 a 1000 p.s.i. en marcadores E-KAST.
- La presión de entrada máxima recomendada es de 1000 p.s.i.
- No supere las presiones recomendadas.

AIRE O GAS COMPRIMIDO
No deje el cilindro ni el marcador presurizado bajo la luz directa del sol ni los exponga a una fuente de calor. El aumento de temperatura aumentará la presión del aire o gas comprimido hasta alcanzar niveles peligrosos. Los marcadores E-KAST generalmente requieren 650 p.s.i. para realizar el ciclo y alcanzar la velocidad correcta.
Modo de encendido y apagado normal (ACTIVO):
- El botón de encendido se encuentra en la parte posterior del marco del agarre, que se encuentra justo por debajo del indicador LED.
- Asegúrese de que no se esté apretando el gatillo cuando encienda el marcador para utilizarlo de manera normal.
- Para encender el marcador con el fin de utilizarlo de manera normal, presione y mantenga apretado el botón hasta que se encienda el indicador LED (aproximadamente durante 2 segundos). Luego, se puede solt